

Dapp/Tapp



Spelet i korthet

Dapp eller tapp är ett poängsticktagningsspel med budgivning för tre till sex deltagare som spelas i sydvästra Tyskland. Spelföraren spelar alltid ensam mot övriga spelare och skall i normalfallet ta mer än hälften av kortpoängen. Här återges de regler som har använts vid turneringar i Igelsberg, Schwarzwald, och har dokumenterats av arrangören Kurt Finkberger. Kompletterande information om spelet har hämtats från en artikel i *The Playing Card* av Paul Eaton.

Kortlek

Man spelar med 32 kort. Valörerna från två till sex tas bort från en vanlig kortlek.

Förberedelser

Kontrakten betalas kontant, men man kan med fördel använda spelmarkeringar. Spelarna måste komma överens om grundinsatsen (10 cent vid turneringar i Igelsberg).

Kortens rangordning och poängvärde

Kortens rangordning är från högst till lägst: ess, tio, kung, dam, knekt, nio, åtta och sju. (även i de negativa kontrakten ramsch och bettel). I kontrakten *Normales Spiel* och *Herz-Spiel* avgörs vinst och förlust av antalet tagna kortpoäng eller ögon. Essen är värda 11 ögon var, tiorna 10 ögon, kungarna 4 ögon, damerna 3 ögon, knektarna 2 ögon och övriga kort 0 ögon. Det finns sammanlagt 120 ögon i leken.

Kontrakten

Kontrakten i ordning från lägst till högst är:

Ramsch. Det finns ingen spelförare, utan alla spelar mot alla. Det finns heller ingen trumffärg. Det gäller att undvika att ta ögon i sticktagningen. Den spelare som tar det sista sticket måste dessutom lägga till korten i talongen till sina stick. Den spelare som tar flest ögon förlorar. En spelare som inte tar några ögon är jungfru.

Normales Spiel. Spelföraren lägger talongen framför sig utan att titta på korten och anger ruter, klöver eller spader som trumf. Spelföraren går hem om hen tar 61 ögon eller fler och förlorar annars.

Herz-Spiel. Hjärter är trumf. Spelas i övrigt som Normales Spiel.

Rufer Normal. Spelföraren lägger talongen framför sig utan att titta på korten och anger ruter, klöver eller spader som trumf. Spelföraren anger sedan ett kort som inte finns på den egna handen. Om någon av motspelarna har det angivna kortet, måste hen ge kortet till spelföraren. Den senare ger ett valfritt kort från den egna handen i utbyte. Om det

angivna kortet ligger i talongen, sker inget byte. Spelföraren vet dock att kortet inte finns på någon av motspelarnas händer. Spelföraren måste ta alla stick för att gå hem.

Bettel. Det finns ingen trumffärg. Talongen läggs bort. Första sticket spelas med slutna kort, men i följande stick spelar spelföraren med öppna kort. Spelföraren går hem, om hen inte tar ett enda stick.

Rufer Herz. Hjärter är trumf. Spelas i övrigt som Rufer.

Durch Normal. Spelföraren lägger talongen framför sig utan att titta på korten och anger ruter, klöver eller spader som trumf. Spelföraren måste ta alla stick för att gå hem.

Durch Herz. Hjärter är trumf. Spelas i övrigt som Durch.

Given

Given går liksom spelet i övrigt motsols. Spelaren till vänster om givaren kuperar, men får knacka på kortleken och därmed markera att hen avstår från att kupera. Kortet delas ut i minst två vändor. Kortet i talongen (*der Dapp*) måste läggas efter den första vändan och före den sista vändan. I övrigt är det upp till givaren hur många i hur många vändor korten ges och hur många kort som ges i varje vända.

Om tre personer spelar, får varje spelare tio kort och två kort går till talongen. Om fyra spelar, får varje spelare sju kort och fyra kort går till talongen. Om fem spelar, får varje spelare sex kort och två kort går till talongen. Om sex spelar, får varje spelare fem kort och två kort går till talongen.

Budgivningen

Förhand inleder budgivningen, och turen att tala går vidare motsols. Så länge ingen har givit ett bud annat än passa, kan den spelare som talar passa eller ange att hen vill spela. När en spelare väl har sagt att hen vill spela, kan den spelare som talar i fortsättningen passa eller säga att hen också vill spela. I det sistnämnda fallet avbryts den ordinarie turordningen, och det blir en strid mellan spelarna som vill spela. Den av dem som har förhand – det vill säga som först ville spela – måste nu svara den som också ville spela och antingen passa eller insistera på att spela genom att säga ”jag vill själv spela”.

Om en spelare säger att hen också vill spela och ingen annan bjuder över, måste spelaren spela ett kontrakt minst på nivån Herz-Spiel. Detsamma gäller en spelare som har förhand och håller sig kvar genom att säga att hen själv vill spela. Om budgivningen drivs

Kontrakten i tapp

Nr	Spel	Värde
1	Ramsch	1
2	Normales Spiel	1
3	Herz-Spiel	2
4	Rufer Normal	4
5	Bettel	5
6	Rufer Herz	6
7	Durch Normal	8
8	Durch Herz	12

vidare i något av dessa båda fall, räknas det i den fortsatta budgivningen som att spelaren gav budet Herz-Spiel. Vid alla bud högre än Herz-Spiel, måste budgivaren uttryckligen ange ett kontrakt. En spelare som inleder en strid och vill bjuda vidare efter att ha fått svaret ”jag vill själv spela” måste ange ett kontrakt högre än Herz-Spiel.

Budgivningen i en strid alternerar fram och tillbaka mellan spelarna tills någon ger med sig och passar. När man bjuder angivna kontrakt, räcker det för spelaren i förhand att ge ett minst lika högt bud som föregående bud för att vara kvar i budgivningen. Den andra spelaren måste hela tiden ge ett högre bud. Om förhand utnyttjar sin position för att ta över ett bud med samma bud, brukar detta anges genom att bara säga ”förhand”. När en strid är över, återgår man till den ordinarie turordningen. Det är alltid spelaren till höger om den som inledde striden som skall tala.

Om det har varit en första strid och man har kommit upp till uttryckligen angivna kontrakt, gäller i fortsättningen att en spelare som står på tur antingen måste passa eller bjuda över det senaste budet. I sistnämnda fall blir det en ny strid, som avgörs på motsvarande sätt som den första. Den av de två inblandade spelarna som talade först enligt den ordinarie turordningen är förhand i striden.

Rufer och Durch kan spelas både som ”Normal” och ”Herz”. Det är tillåtet för en spelare som bjuder att bara säga Rufer eller Durch och tills vidare utelämna huruvida det spelas som ”Herz”, såvida inte spelaren måste avslöja det för att kunna bjuda över samma kontrakt från en spelare i förhand.

Givaren står sist i tur att tala. När givaren är färdig – det vill säga antingen direkt har passat eller bjudit eller har avslutat en strid med den tidigare högsta budgivaren – är budgivningen slut. Om alla spelarna fram till givaren har sagt pass och givaren också passar, spelar alla mot alla i något som kallas *ramsche*. Om minst en spelare har givit ett bud, är det sista budet som gavs slutbud och spelaren som gav budet är spelförare. De övriga spelarna, motspelarna, skall försöka hindra spelföraren från att gå hem.



Bild från en dapptävling i Freudenstadt. Kurt Finkbeiner sitter längst fram till höger. Från en artikel i Schwarzwälder Bote den 12 mars 2020.

Val av kontrakt

Om kontraktet inte är entydigt givet av slutbudet, måste spelföraren ange vilket kontrakt som skall spelas. En spelare som bara har sagt att hen vill spela och inte blivit överbjuden kan spela vilket kontrakt som helst utom ramsch. En spelare som har sagt att hen också vill spela och inte blivit överbjuden måste spela minst Herz-Spiel. Det samma gäller om en spelare i förhand har sagt att hen själv vill spela och sedan inte blivit överbjuden. Om slutbudet är Rufer, kan spelföraren höja det till Rufer Herz, och om slutbudet är Durch, kan spelföraren höja det till Durch Herz.

Kontra och rekontra

En motspelare kan ange kontra före det första utspelet, och spelföraren kan i anslutning till detta ange rekontra. Kontra får inte anges vid Rufer om det angivna kortet ligger i talongen. Vid Ramsch kan vem som helst säga kontra, och vem som helst av de övriga spelarna kan säga rekontra.

Spelet av korten

I alla kontrakt som har en trumffärg spelar förhand ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg. Om en annan färg än trumf spelas ut och en spelare inte kan följa färg, måste spelaren om möjligt spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller spela trumf får saka vilket kort som helst. Om minst ett trumfkort spelades till ett stick, vinnas sticket av den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

I Ramsch finns ingen trumffärg. Förhand spelar ut till det första sticket. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela vilket kort som helst. Ett stick vinnas av den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av sticket spelar ut till nästa stick.

I Bettel finns det heller ingen trumffärg. Det är spelföraren som spelar ut till det första sticket. När det första sticket har vänts bort, lägger spelföraren upp sina kvarvarande kort på bordet med bildsidan upp och spelar övriga stick med öppna kort. Spelarna måste om möjligt följa färg, men får annars spela vilket kort som helst. Ett stick vinnas av den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av sticket spelar ut till nästa stick.

Betalning

När spelet av korten är slut, räknas det sammanlagda antalet ögon i spelförarens stick eller – i kontrakt där spelföraren skall ta alla eller inget stick – antalet tagna stick. I de fall antalet ögon räknas, räknas korten i talongen till spelförarens stick.

När man har fastställt om spelföraren har gått hem eller inte, räknas kontraktets värde ut. Värdet är grundinsatsen gånger den faktor som står angiven i kolumn tre i tabellen ovan. Kontraktets värde kan fördubblas av ett antal faktorer: a) angiven kontra, b) angiven rekontra och c) om någondera parten i Normales Spiel eller Herz-Spiel har tagit färre än 40 ögon (den förlorande parten har då blivit *schneider*). Varje sådan faktor (a), (b) eller (c) medför en fördubbling.

Om spelföraren förlorar, betalar hen kontraktets värde till varje motspelare. Om spelföraren vinner, får hen kontraktets värde i betalning av varje motspelare.

Den som har tagit flest ögon i Ramsch har förlorat och skall betala spelets värde till varje övrig spelare som inte är jungfru samt dubbla spelets värde till varje övrig spelare som är jungfru. En jungfru kan uppmärksamma förloraren att hen inte har tagit något stick genom att knacka i bordet. Om någon spelare har sagt kontra, fördubblas det belopp som förloraren skall betala till övriga spelare – även till dem som inte har sagt kontra. En rekontring innebär ytterligare en fördubbling. Om två eller fler spelare delar sistaplatsen med lika många ögon, förlorar den av dem som tog det sista sticket. Om ingen av dem gjorde det, måste alla förlorarna betala.

Avslutning

Ett parti brukar av tradition avslutas med en Ramschrunda. Man spelar lika många givar som det finns spelare vid bordet. Kontraktet är alltid Ramsch, såvida inte någon bjuder över med Durch Herz. Betalningen fördubblas i alla givar.

Källor

1. Konversation via epost den 4 och 8 augusti 2020 samt den 22 juni 2021 med Kurt Finkbeiner, Stutztalstrasse 4/1, 72250 Freudenstadt, Tyskland.
2. ”Spielregeln zum 5. Dappabend”. 6 mars 2020. [Dokument skickat av Kurt Finkbeiner via epost den 4 augusti 2020.]
3. Paul Eaton, ”German Tarok – part 3: Württemberg Tapp”, *The Playing Card*, vol. 51, nr 2, sid. 64–71 (2022).